

「プログラミングコンテスト in あいづ 2019」募集要項

1 目的

「プログラミングコンテスト in あいづ」は、「デジタル未来アート展」の関連事業として、子ども達が自らプログラミングを行い作り出した作品を、多くの方々に体験してもらうコンテストを開催することにより、デジタルテクノロジーへの興味・関心・理解の向上並びに、プログラミング的思考やプログラミング技術の習得を図り、さらには、アイデアを形にする面白さや、他者に驚きや楽しさを与えることの喜びなどを実感できる機会を提供することを目的に実施します。

なお、本コンテストは、デジタル未来アート事業実行委員会（以下、実行委員会）において、令和2年3月に開催予定の「デジタル未来アート展」と一体の取組として開催します。

2 コンテストの内容

(1) テーマ

- ・「スクラッチ」を使ってみよう！

(2) 募集作品

- ・応募者自らが「スクラッチ」で作成したオリジナル作品で、他のコンテスト等での受賞歴がないもの。
※テーマは自由です。
- ・応募者1人または1団体につき、1作品のみ。

(3) 募集要件

- ・日本国内に居住する、小学生以下の方
- ・令和2年3月29日（日）ごろに会津若松市内にて実施予定の表彰式に出席できる方
※表彰式は、令和2年3月に実行委員会において開催予定の「(仮称) デジタル未来アート展」の会期中に実施予定です。
※表彰式の会場は、會津稽古堂（会津若松市栄町3-50）を予定しています。

スクラッチとは？

スクラッチ「Scratch」は、マサチューセッツ工科大学（MIT）メディアラボによって開発された、ビジュアルプログラミング言語の1つです。

プログラミング的思考（創造的な思考力、論理的な判断力など）を楽しく簡単に学べるように設計されており、ゲームやアニメーションなどの作品づくりなどがすべて無料で行えます。

く スクラッチ公式サイト : <https://scratch.mit.edu/> >

3 応募方法等

(1) 応募締め切り

- ・ **令和元年12月15日（日）まで**に、実行委員会事務局宛に提出してください。（期限までに必着のこと。）

(2) 応募方法

- ・ 作成したプログラム（作品）のアドレス（URL）をメールでお送りください。
※URLを送信するためには、スクラッチのウェブサイトにおいて、アカウントを作成する必要があります。【無料】
- ・ また、応募の際には所定の応募用紙を一緒に提出してください。
- ・ プログラムの作成にあたっては、**別紙「応募作品の形式」**をご確認ください。
※**指定の形式を大きく逸脱した場合には、審査の対象といたしません。**ご注意ください。
- ・ 問合せ先・作品送付先は、本要項の最後にあります。

(3) 応募上の注意事項

- ・ 応募作品は、個人または団体に応募することができます。
- ・ 応募作品は、応募者本人が作成した未発表の作品で、応募者本人が著作権ほかのすべての権利を保有しているものに限りします。
- ・ 他人の著作権、著作者人格権、名誉、肖像、プライバシーその他の権利を侵害するものでないものに限りします。
- ・ 応募作品の著作権は、受賞の有無を問わず、応募者に帰属します。

- ・ 原則として、実行委員会事務局は当コンテストやその作品紹介のため、受賞作品をウェブサイトや媒体等で利用します。万が一著作権等に関する問題が生じた場合は、すべて応募者の責任とし、実行委員会及び同コンテストの後援団体、協賛・協力会社は一切の責任を負いません。
- ・ 応募作品に関し、何らかの障害でファイルが読めない・実行できない等の問題が発生した場合、実行委員会では責任を負いません。
- ・ 募集要項の規定に沿わない応募は、全て無効となります。

(4) 応募に関わる個人情報の取扱い

- ・ 本コンテストの応募に関わる個人情報は、実行委員会事務局が保有します。応募者は、実行委員会が応募に関わる個人情報を本コンテストの運営及び同様の企画等の案内に使用することを承諾するものとします。
- ・ 本コンテストの周知・広報のため、原則として応募者の「学校名」、「氏名」、「学年」及び表彰式等で撮影した応募者等の写真・動画等を、実行委員会のウェブサイト（会津若松市のホームページを含む。）、SNS（フェイスブックなど）等に掲載し、新聞社、放送関係等マスコミからの問合せに応じ、これらを提供いたします。
- ・ その他、個人情報の取扱いにあたっては会津若松市の規則等に準じます。

4 審査方法

「イベント来場者による審査」と、「審査員による審査」の2つの審査を行い、その総合評価により優秀作品を決定します。

なお、応募作品が多数の場合には、一次審査を行い、審査対象とする作品として10作品程度を選定します。一次審査を通過しなかった作品については、審査対象の作品とは別に展示を行います。

① イベント来場者による審査

3月に開催予定のイベント「デジタル未来アート展」において作品を展示し、来場者に「面白さや工夫が感じれた作品」を投票形式で審査いただきます。

② 審査員による審査

実行委員会が組織する審査員により、作品の「発想力」、「表現力」、「技術力」などのポイントについて、総合的な観点から評価します。

5 表彰

受賞者は表彰式で発表され、賞状、副賞を「デジタル未来アート展」の開催期間中に実施する表彰式で授与します。各賞は以下のとおりです。

- (1) 最優秀賞
- (2) 優秀賞
- (3) 特別賞

※各賞にはすてきな副賞が贈られます。詳細はHP等で公開します。

※特別賞は、技術力や発想力など、特に工夫や努力が認められた作品があった場合に贈られます。

7 主催

デジタル未来アート事業実行委員会

[構成団体] 会津若松市、公益学校法人 会津大学、公益社団法人 会津青年会議所、
会津若松商工会議所 青年部、会津地域スマートシティ推進協議会

8 問合せ先・作品送付先

デジタル未来アート事業実行委員会 事務局

(会津若松市役所 企画政策部 企画調整課内)

〒965-8601 福島県会津若松市東栄町3番46号

電話：0242-39-1201 (直通) FAX：0242-39-1400

メールアドレス：kikaku@tw.city.aizuwakamatsu.fukushima.jp

※メールの件名は、『『プログラミングコンテスト in あいづ』の作品応募について』としてください。

重要！必ずお読みください

(別紙) 応募作品の形式

1 作品の長さ

作品の長さは、5分程度としてください。

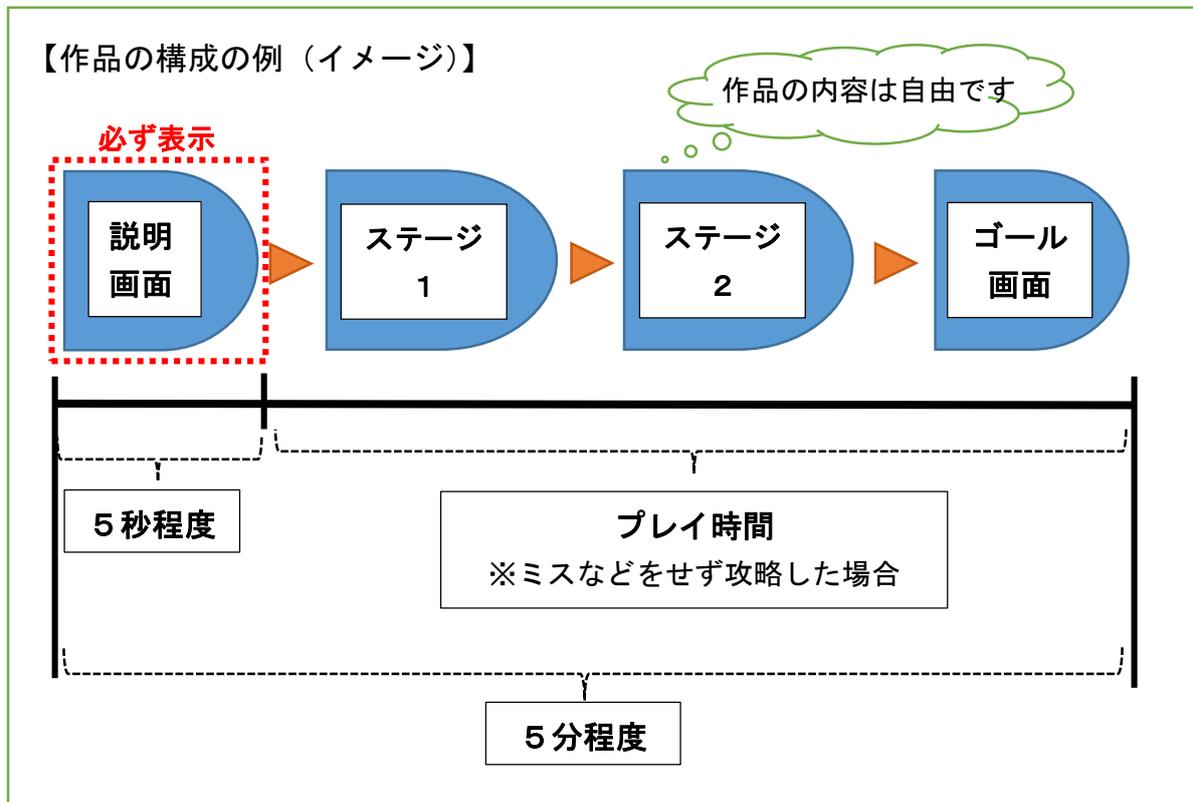
※複数のステージを用意するゲームなども、通常にプレイした場合に、5分程度でクリアできる内容としてください。

2 構成

作品のはじめに5秒程度、ゲームのタイトルと操作方法を説明する画面を表示してください。

物語など、スタート・ストップ以外に操作ができない場合でも、「緑色の旗をクリックするとスタート」「赤いボタンで終了」など、体験する方にわかりやすいよう、必ず操作方法を説明してください。

なお、操作方法の説明時間も、「作品の長さ」に含めてください。



3 応募方法

作品が完成したら、「スクラッチ」の作品紹介の画面に、「作品のタイトル」を入力し、さらに、「使い方」の欄に操作方法を、「メモとクレジット」の欄に作品紹介を入力してください。

(説明は簡単な内容で構いません。)

入力が終わったら、別紙の応募用紙とあわせて、メールで作品のアドレス (URL) を送信してください。

※応募するときには、必ず「共有する」を押して公開状態にしてください。

※応募用紙にも作品の紹介や工夫した点などを書くところがあります。

審査の際に必要となりますので、必ず記載してください。

応募用紙の提出がない場合には審査の対象となりません。ご注意ください。

The screenshot shows the Scratch project page for a project titled "闘え! キャットマン!!". The page is divided into several sections, each with a red dashed box and a red arrow pointing to it, indicating where to input information for submission:

- 共有状態にしましょう** (Make it public): A red speech bubble points to the "共有する" (Share) button in the top right corner.
- タイトルを入力** (Enter title): A red arrow points to the title field containing "闘え! キャットマン!!".
- 操作方法を入力** (Enter instructions): A red arrow points to the "使い方" (Instructions) section, which contains:
 - 作品スタート: 緑の旗をクリック
 - 操作方法
 - キャラクターの移動: ← ↑ ↓ →
 - 攻撃: スペースキー
 - 作品の終了: 赤いボタンをクリック
- 作品紹介を入力** (Enter project description): A red arrow points to the "メモとクレジット" (Memo and Credits) section, which contains:
 - 猫のヒーロー「キャットマン」がネズミギャングを倒しながらさらわれたキャット姫を救出すアクションゲームです。
 - 【工夫した点】
 - 倒したキャラクターによって点数を変えたところ
 - ステージやキャラクターのデザイン

At the bottom right, the text "© Unshared" is visible.